

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-202943

(43)Date of publication of application : 19.07.2002

(51)Int.Cl.

G06F 13/00

A63F 13/00

A63F 13/12

(21)Application number : 2000-402894

(71)Applicant : SQUARE CO LTD

(22)Date of filing : 28.12.2000

(72)Inventor : AOKI KAZUHIKO  
TAKASHIMA KOTARO

(54) VIDEO GAME DEVICE AND CONTROL METHOD THEREOF, PROGRAM FOR VIDEO GAME AND COMPUTER-READABLE RECORDING MEDIUM WITH THE PROGRAM RECORDED THEREON

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a network coping type video game capable of promoting the communication between players.

SOLUTION: A first and a second computer 1a and 1b are connected to a server 116 through a network 100. The second computer performs a communication with the server and displays the character of a first player on a second display device 61 connected to the second computer. The first computer displays a prescribed candidate message on a first display device 61 connected to the first computer and transmits the information for discriminating a message selected by a player to the server. The second computer receives the information from the server and displays the selected message in the vicinity of the character of the first player. Accordingly, the opportunity of conversations can be given to promote the communication between the players.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's  
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-202943

(P2002-202943A)

(43) 公開日 平成14年7月19日 (2002.7.19)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F I

テ-マコード\* (参考)

G 0 6 F 13/00

6 5 0

G 0 6 F 13/00

6 5 0 B 2 C 0 0 1

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/00

C

13/12

13/12

C

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 10 頁)

(21) 出願番号 特願2000-402894 (P2000-402894)

(22) 出願日 平成12年12月28日 (2000.12.28)

(71) 出願人 391049002

株式会社スクウェア

東京都目黒区下目黒1丁目8番1号

(72) 発明者 青木 和彦

東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(72) 発明者 高嶋 浩太郎

東京都目黒区下目黒一丁目8番1号 アル

コタワー 株式会社スクウェア内

(74) 代理人 100088155

弁理士 長谷川 芳樹 (外3名)

Fターム(参考) 2C001 BA00 BA06 BD00 BD04 BD07

CA01 CB00 CB01 CB06 CB08

CC02 CC08 DA00 DA04

(54) 【発明の名称】 ビデオゲーム装置およびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体。

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤ間の交流を促進することができるネットワーク対応型ビデオゲームを提供する。

【解決手段】 第1および第2コンピュータ1a、1bがネットワーク100を介してサーバ116に接続される。第2コンピュータは、このサーバとの間で通信を行い、第1プレイヤのキャラクタを第2コンピュータに接続された第2表示装置61上に表示する。第1コンピュータは、所定の候補メッセージを第1コンピュータに接続された第1表示装置61上に表示し、プレイヤが選択したメッセージを識別する情報をサーバに送信する。第2コンピュータは、サーバからこの情報を受信し、第1プレイヤのキャラクタの付近に、その選択されたメッセージを表示する。これにより会話のきっかけを与え、プレイヤ間の交流を促進することができる。



**【特許請求の範囲】**

**【請求項1】** ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体であって、前記ビデオゲームのプログラムは、第1および第2のプレイヤーがそれぞれ操作する第1および第2のコンピュータに読み取られた際、ネットワークを介してサーバに接続することを前記第1および第2コンピュータに実行させ、前記サーバとの間で通信を行い、前記第1プレイヤーのキャラクタを前記第2コンピュータに接続された第2の表示装置上に表示することを前記第2コンピュータに実行させ、

所定の候補メッセージを前記第1コンピュータに接続された第1の表示装置上に表示することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記候補メッセージのなかから選択されたメッセージを識別する情報を前記サーバに送信することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記サーバから前記情報を受信し、前記第1プレイヤーのキャラクタの付近に前記選択されたメッセージを表示することを前記第2コンピュータに実行させる、記録媒体。

**【請求項2】** 前記ビデオゲームのプログラムは、前記第1プレイヤーの入力に応答して、前記候補メッセージの追加、削除または変更の少なくとも一つを前記第1コンピュータに更に実行させる、請求項1記載の記録媒体。

**【請求項3】** ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームのプログラムであって、

第1および第2のプレイヤーがそれぞれ操作する第1および第2のコンピュータに読み取られた際、

ネットワークを介してサーバに接続することを前記第1および第2コンピュータに実行させ、

前記サーバとの間で通信を行い、前記第1プレイヤーのキャラクタを前記第2コンピュータに接続された第2の表示装置上に表示することを前記第2コンピュータに実行させ、

所定の候補メッセージを前記第1コンピュータに接続された第1の表示装置上に表示することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記候補メッセージのなかから選択されたメッセージを識別する情報を前記サーバに送信することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記サーバから前記情報を受信し、前記第1プレイヤーのキャラクタの付近に前記選択されたメッセージを表示することを前記第2コンピュータに実行させるビデオゲームプログラム。

**【請求項4】** 前記第1プレイヤーの入力に応答して、前記候補メッセージの追加、削除または変更の少なくとも

一つを前記第1コンピュータに更に実行させる請求項3記載のビデオゲームプログラム。

**【請求項5】** ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、

第1および第2のプレイヤーによってそれぞれ操作され、前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行する第1および第2のコンピュータと、

前記第1コンピュータに接続された第1表示装置と、

前記第2コンピュータに接続された第2表示装置と、

前記第1および第2コンピュータがネットワークを介して接続されるサーバと、を備えるビデオゲームシステムであって、

前記ビデオゲームのプログラムは、前記第1および第2コンピュータに読み取られた際、

前記サーバへの接続を前記第1および第2コンピュータに実行させ、

前記サーバとの間で通信を行い、前記第1プレイヤーのキャラクタを前記第2表示装置上に表示することを前記第2コンピュータに実行させ、

所定の候補メッセージを前記第1表示装置上に表示することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記候補メッセージのなかから選択されたメッセージを識別する情報を前記サーバに送信することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記サーバから前記情報を受信し、前記第2表示装置上において前記第1プレイヤーのキャラクタの付近に前記選択されたメッセージを表示することを前記第2コンピュータに実行させる、ビデオゲームシステム。

**【請求項6】** 第1および第2のコンピュータ、前記第1および第2コンピュータにそれぞれ接続された第1および第2の表示装置、ならびに前記第1および第2コンピュータがネットワークを介して接続されるサーバを備え、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームを前記第1および第2表示装置上に表示するビデオゲームシステムの制御方法であって、

前記サーバへの接続を前記第1および第2コンピュータに実行させ、

前記サーバとの間で通信を行い、前記第1プレイヤーのキャラクタを前記第2表示装置上に表示することを前記第2コンピュータに実行させ、

所定の候補メッセージを前記第1表示装置上に表示することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記候補メッセージのなかから選択されたメッセージを識別する情報を前記サーバに送信することを前記第1コンピュータに実行させ、

前記サーバから前記情報を受信し、前記第2表示装置上において前記第1プレイヤーのキャラクタの付近に前記選択されたメッセージを表示することを前記第2コンピュ

ータに実行させるビデオゲームシステム制御方法。

【請求項7】 ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体と、  
前記記録媒体から前記プログラムを読み取って実行するコンピュータと、  
前記コンピュータに接続された表示装置と、  
を備えるビデオゲーム装置であって、  
前記コンピュータは、前記記録媒体から前記プログラムを読み取ることにより、  
ネットワークを介してサーバに接続し、  
当該ビデオゲーム装置を操作するプレイヤーのキャラクタを前記表示装置上に表示し、  
前記サーバとの間で通信を行い、他のプレイヤーのキャラクタを前記表示装置上に表示し、  
所定の候補メッセージを前記表示装置上に表示し、  
前記候補メッセージのなかから選択されたメッセージを識別する情報を前記サーバに送信し、  
他のプレイヤーによって所定の候補メッセージから選択されたメッセージを識別する情報を前記サーバから受信し、  
前記表示装置上において当該ビデオゲーム装置を操作するプレイヤーのキャラクタの付近に前記選択されたメッセージを表示するとともに、前記他のプレイヤーのキャラクタの付近に前記他のプレイヤーによって選択されたメッセージを表示する、ことを実行する、ビデオゲーム装置。

【請求項8】 コンピュータおよび前記コンピュータに接続された表示装置を備え、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームを前記表示装置上に表示するビデオゲーム装置の制御方法であって、  
ネットワークを介してサーバに接続し、  
当該ビデオゲーム装置を操作するプレイヤーのキャラクタを前記表示装置上に表示し、  
前記サーバとの間で通信を行い、他のプレイヤーのキャラクタを前記表示装置上に表示し、  
所定の候補メッセージを前記表示装置上に表示し、  
前記候補メッセージのなかから選択されたメッセージを識別する情報を前記サーバに送信し、  
他のプレイヤーによって所定の候補メッセージから選択されたメッセージを識別する情報を前記サーバから受信し、  
前記表示装置上において当該ビデオゲーム装置を操作するプレイヤーのキャラクタの付近に前記選択されたメッセージを表示するとともに、前記他のプレイヤーのキャラクタの付近に前記他のプレイヤーによって選択されたメッセージを表示する、ことを前記コンピュータに実行させるビデオゲーム装置制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ビデオゲーム装置およびその制御方法、ビデオゲームシステムおよびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体に関し、特に、複数のプレイヤーがネットワークを介して参加することの可能なネットワーク対応型ビデオゲームに関する。

【0002】

【従来の技術】ネットワークを利用したビデオゲームシステムには、通常、プレイヤーと一緒に遊ぶ相手を探すためにゲーム装置を接続するサーバが用意されている。このサーバは、プレイヤーが集まってコミュニケーションをとるための仮想的なロビーを提供することから、ロビーサーバと呼ばれることがある。

【0003】一般に、プレイヤーがゲーム装置をロビーサーバに接続すると、自分や他のプレイヤーを表すキャラクタが表示装置上に表示される。プレイヤーは、チャットシステムを利用して他のプレイヤーと会話を行い、遊ぶ相手を探すことができる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、見知らぬ相手に話しかけるのは気が引けるというプレイヤーやチャットの入力面倒というプレイヤーも存在するため、チャットに頼らずにプレイヤー間の交流を促進する技術が要望されている。

【0005】そこで、本願の発明は、プレイヤー間の交流を促進することができるビデオゲーム装置およびその制御方法、ビデオゲームシステムおよびその制御方法、ならびにビデオゲームのプログラムおよびそのプログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体を提供することを課題とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】本発明によれば、ネットワークを介して複数のプレイヤーが参加することの可能なビデオゲームが表示装置上に表示される。第1および第2のプレイヤーがそれぞれ操作する第1および第2のコンピュータがネットワークを介してサーバに接続される。第2コンピュータは、このサーバとの間で通信を行い、第1プレイヤーのキャラクタを第2コンピュータに接続された第2の表示装置上に表示する。第1コンピュータは、所定の候補メッセージを第1コンピュータに接続された第1の表示装置上に表示する。プレイヤーによって候補メッセージのなかからメッセージが選択されると、第1コンピュータは、その選択されたメッセージを識別する情報をサーバに送信する。第2コンピュータは、サーバからこの情報を受信し、第1プレイヤーのキャラクタの付近に、その選択されたメッセージを表示する。なお、第1プレイヤーの入力に応答して、候補メッセージの追加、削除または変更の少なくとも一つを第1コンピュータが実行してもよい。

【0007】このように、プレイヤーによって選択されたメッセージがプレイヤーキャラクタの付近に表示されるので、他のプレイヤーがそれを見ることにより会話のきっかけが得られ、プレイヤー間の交流が促進される。

【0008】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施形態を添付の図面を参照しながら説明する。図1は、本実施形態に係るビデオゲーム装置の全体構成を示すブロック図である。ビデオゲーム装置1は、一例として、ビデオゲーム装置1を制御する制御装置2、ならびに制御装置2に接続された入力装置（例えば、キーパッド）3および出力装置（例えば、テレビジョンセット）6を備えている。ゲーム装置1は、ゲームの途中経過データや環境設定データなどのゲームデータを保存するメモ리카ード5を更に備えている。

【0009】制御装置2は、一つのコンピュータである。本例において制御装置2は、家庭用のゲーム機である。ただし、これに限定されるわけではない。

【0010】図1に示されるように、制御装置2は、その構成の一例として、主制御部11、RAM（Random Access Memory；ランダムアクセスメモリ）12、インターフェイス部13、サウンド処理部14、グラフィック処理部15、CD-ROMドライブ16、通信インタフェース17、HDD（Hard Disk Drive；ハードディスクドライブ）18およびこれらの構成要素を相互に接続するバス19を備えている。また、CD-ROMドライブ16は、後述するゲームに関する処理を実現するためのプログラムや画像データ、サウンドデータなどを格納した記録媒体であるCD-ROM（Compact Disc Read Only Memory）4を着脱自在に搭載することができるように構成されている。

【0011】主制御部11は、CPU（Central Processing Unit；中央演算処理装置）、ROM（Read Only Memory；リードオンリーメモリ）等を備える回路であり、CPUは、RAM12（場合によってはROM）に格納されたプログラムに従って制御装置2の各部を制御する。ROMには、制御装置2のブートプログラムやOS（Operating System）等の基本プログラムが記憶されている。また、この主制御部11は、発振器やタイマカウンタ（共に図示せず）を備えており、発振器から所定期間ごとに出力されるタイミング信号に基づいてクロック信号を生成し、このクロック信号をタイマカウンタにより計数することにより時間の計時を行う。

【0012】RAM12は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する主記憶装置であり、CPUが実行するプログラムやその実行のために必要となるデータが格納される。RAM12は、プログラム実行時におけるワークエリアとしても使用される。

【0013】インターフェイス部13は、入力装置3およびメモ리카ード5を着脱自在に接続することができる

ように構成されている。このインターフェイス部13は、バス19に接続された各部（主に、主制御部11）と入力装置3またはメモ리카ード5との間のデータ転送を制御する。

【0014】サウンド処理部14は、ゲームのBGM（Back Ground Music）や効果音などの音声データを再生するための処理を行う回路である。このサウンド処理部14は、主制御部11からの命令に従い、RAM12に記憶されたデータに基づいて音声信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0015】グラフィック処理部15は、フレームバッファ（図示せず）を備え、主制御部11からの命令に応じた画像をフレームバッファ上に描画する。また、グラフィック処理部15は、フレームバッファに描画された画像データに所定の同期信号を付加してビデオ信号を生成し、これを出力装置6に供給する。

【0016】CD-ROMドライブ16は、記録媒体であるCD-ROM4に格納されたデータを読み取る読取装置である。ゲーム装置1は、制御装置2に、CD-ROM4に記録されたゲームプログラムに従った制御を実行させることにより、後述するゲームに関する制御を実現する。

【0017】通信インタフェース17は、ネットワーク100上の他装置との間で各種データ交換を行う際の通信制御を行う回路であり、必要に応じて通信回線99を介してネットワーク100に接続される。通信インタフェース17は、制御装置2と通信ネットワーク100との間の情報（プログラムやデータ）の授受を制御する。通信インタフェース17および通信回線99を介して外部の通信ネットワーク100からダウンロードされたゲームプログラムおよびデータは、HDD18に格納することができる。

【0018】HDD18は、主制御部11のCPUがプログラムを実行するために使用する補助記憶装置である。HDD18には、通信インタフェース17を用いてダウンロードした情報やCD-ROM4から読み取った情報など、様々なデータやプログラムを格納することができる。

【0019】CD-ROM4は、ゲームソフトウェアを格納している。このゲームソフトウェアには、主制御部にコンピュータゲームの実行に必要な処理を行わせるゲームプログラムおよび必要なデータが含まれている。このゲームプログラムには、本実施形態に係る方法をゲーム装置1に実行させるプログラムが含まれている。CD-ROM4に格納されたゲームソフトウェアは、CD-ROMドライブ16を動作させることにより読み取ることができる。

【0020】なお、ゲーム装置1は、ゲームソフトウェアをHDD18に記憶することもできる。このゲームソフトウェアは、HDD18にプレインストールしてあ

てもよいし、CD-ROM4からインストールしたり、上述のように通信ネットワーク100上の他装置からダウンロードすることもできる。

【0021】入力装置3は、ゲームに関する様々な指示を制御装置2に入力するためにプレイヤーによって操作される複数の操作具を備えている。入力装置3は、操作具が操作されると、その操作具に応じた指令信号をインターフェース部13を介して制御装置2に送る。本実施形態では、一例として、家庭用ゲーム機に一般的に付属するキーパッド30が入力装置3として用意されている。

【0022】図2(a)は、キーパッド30を示す平面図であり、(b)は、キーパッド30を示す背面図である。図2(a)に示されるように、キーパッド30には、方向指示を入力するための十字キー31や、各種の指令を制御装置2に入力するための操作キー(例えば、○ボタン32、△ボタン33、□ボタン34、×ボタン35、スタートボタン36、セレクトボタン42)などが操作具として設けられている。また、キーパッド30には、操作具としてジョイスティック37も設けられている。図2(b)に示されるように、キーパッドの背面にも、複数の操作キー(R1ボタン38、R2ボタン39、L1ボタン40、L2ボタン41)が操作具として設けられている。更に、キーパッド30は、バイブレーション(振動)機能を有している。つまり、キーパッド30はモータを内蔵しており、制御装置2から所定の制御信号を受けることでモータが作動し、キーパッド30を全体的に振動させることができるようになっている。

【0023】メモ리카ード5は、フラッシュメモリから構成され、制御装置2によって制御されてゲームデータを記憶する補助記憶装置である。メモ리카ード5へのデータの書込み、およびメモ리카ード5からのデータの読み込みは、インターフェース部13を介して主制御部11が制御する。

【0024】出力装置6は、制御装置2からの映像信号や音声信号に基づいてゲーム画像を表示し、音声を出力する。本実施形態では、テレビジョン(TV)セットが出力装置6として用意されている。このテレビジョンセットは、画像表示用の表示画面61および音声出力用のスピーカ62を備えている。テレビジョンセットは、グラフィック処理部15からのビデオ信号にตอบสนองして画像を表示画面61に表示するとともに、サウンド処理部14からのサウンド信号にตอบสนองしてスピーカ62から音声を出力する。したがって、テレビジョンセットは、表示装置および音声出力装置の双方として機能する。

【0025】主制御部11は、ROMに格納されている基本ソフトウェアやCD-ROMドライブ16によってCD-ROM4から読み出されてRAM12に格納されるゲームソフトウェアに基づいて制御装置2の動作を制御する。例えば、主制御部11は、CD-ROM4からグラフィックデータを読み出してグラフィック処理部1

5に転送し、グラフィック処理部15に画像の生成を指示する。この指示にตอบสนองして、グラフィック処理部15は、グラフィックデータを利用してビデオ信号を生成する。このビデオ信号は、出力装置6に送られる。これにより、出力装置6の表示画面上に画像が表示される。

【0026】本実施形態では、複数のプレイヤーがネットワークを介して参加することの可能なビデオゲームを表示装置6の画面61上に表示される。図3は、このようなネットワーク対応型のビデオゲームサービスを提供するネットワークゲームシステムの構成を示す概略図である。このシステムでは、図1に示される構成のビデオゲーム装置1a、1b等がインターネット100を介してサーバ群102に接続される。

【0027】サーバ群102は、ユーザ認証のためのアカウント管理を行う認証サーバ群111、ゲーム装置1と他のサーバ群とのインターフェイスを提供するとともに、音声や動画などのコンテンツの閲覧サービスを提供するコンテンツサーバ群112、チャットやメッセージの環境を提供するメッセージサーバ群113、電子メールのサービスを提供するためのメールサーバ群114、ユーザのプロファイルを管理するためのプロフィールサーバ群115、およびゲーム環境を提供するためのゲームサーバ群116を含んでいる。これらのサーバ群111~116は、LAN117を介して相互に接続されている。

【0028】ゲームサーバ群116には、本実施形態に係るビデオゲームのためのロビーサーバが含まれている。ゲーム装置1がロビーサーバに接続されると、仮想の「ロビー」を表す画面が表示装置6上に表示される。このロビー画面には、自身のプレイヤーキャラクタおよびロビーサーバに接続している他のプレイヤーのキャラクタが表示される。プレイヤーはチャットを行うことができ、それによって、他のプレイヤーと交流を図ったり、一緒にゲームを遊ぶ相手を探したりすることができる。

【0029】本実施形態に係るビデオゲームの特徴は、プレイヤーが入力した文字情報をリアルタイムで表示するチャットメッセージとは別に、所定の候補からプレイヤーが選択したメッセージをプレイヤーキャラクタの付近に継続的に表示することである。このような継続的に表示されるメッセージを、本明細書では、「プラカード」メッセージと呼ぶことにする。

【0030】図4は、ゲームプログラムの実行中にRAM12内に設けられる記憶領域を示している。図示のように、RAM12には、プログラム記憶領域12a、画像データ記憶領域12b、メッセージ記憶領域12c、およびポインタ記憶領域12dが設けられる。このほかに、RAM12には、プログラムの実行中に生成される種々のデータを格納するワークエリア(図示せず)も設けられる。

【0031】プログラム記憶領域12aは、ゲームプロ

グラムを格納する。画像データ記憶領域12bは、プログラムの実行に必要となるゲームキャラクタや背景等の画像データを格納する。プログラム記憶領域12aおよび画像データ記憶領域12bに格納されるプログラムおよび画像データは、主制御部11の制御に従ってCD-ROMドライブ16によりCD-ROM4から読み出され、RAM12に転送される。

【0032】メッセージ記憶領域12cは、プレイヤーがプレイヤーキャラクタの付近に選択的に表示させることの可能な一つ以上のメッセージを格納する。ポインタ記憶領域12dは、メッセージ記憶領域12cに格納されたメッセージのなかからプレイヤーが選択したメッセージのポインタを格納する。

【0033】なお、ゲームプログラムや上記した各種のデータは、ハードディスクドライブ18に格納することもできる。

【0034】以下では、本実施形態におけるビデオゲーム装置1の制御手順を説明する。なお、ゲームプログラムや必要なデータは、処理の進行状況に応じて順次CD-ROM4から読み出されてRAM12に転送されるが、以下の説明では、CD-ROM4からの読み出し、RAM12への転送などについての詳細な説明を省略することがある。

【0035】図5～図7は、本実施形態に係るビデオゲーム装置1の制御処理を示すフローチャートである。この処理は、CD-ROM4に記憶されたゲームプログラムを制御装置2が実行することにより実施される。

【0036】図5に示されるように、まず、ゲーム装置1をインターネットを介してサーバに接続するログイン処理が行われる(ステップS100)。図6は、ログイン処理を示すフローチャートである。ログイン処理では、まず、制御装置2にゲームプログラムが記録されたCD-ROM4をセットすることにより、通常のゲームと同様に、初期画面(メーカーロゴなど)の表示、メモリカード5のチェック、タイトル画面の表示、データのロード等を含む基本処理が行われる(ステップS102)。

【0037】次に、初期メニューが表示装置6上に表示され(ステップS104)、プレイヤーが「インターネット接続」を選択すると(ステップS106)、ゲーム装置1がコンテンツサーバ群112内の一つのサーバにインターネット100を介して接続される(ステップS108)。

【0038】次いで、プレイヤーの認証処理が実行される(ステップS110)。ゲーム装置1がコンテンツサーバに接続されると、認証要求画面が表示装置6上に表示される。プレイヤーは、表示された認証要求画面内で認証に必要な情報を入力する。入力された情報は、ゲーム装置1からコンテンツサーバを介して認証サーバ群111に送られ、そこで認証が行われる。

【0039】認証が得られると、サービスメニューが表示装置6上に表示される(ステップS112)。プレイヤーがサービスメニューに表示されたサービス名から「ゲーム」を選択すると(ステップS114)、ゲームサーバ群116に含まれるロビーサーバにゲーム装置1が接続され(ステップS116)、ロビー画面が表示装置6上に表示される(ステップS118)。

【0040】図8は、ゲーム装置1がロビーサーバに接続された後に表示されるロビー画面200を示している。図8に示されるように、「ロビー」を表す仮想空間のなかにプレイヤーキャラクタ202a～cが配置される。これらのプレイヤーキャラクタは、ロビーサーバに接続されたゲーム装置1a、1bおよび1cを操作するプレイヤーをそれぞれ表している。「ロビー」には、現実の時間を示す「時計」204や、ゲームのランキングなどを表示する「掲示板」206も配置されている。

【0041】プレイヤーキャラクタの画像データはCD-ROM4に記憶されているが、プレイヤーのキャラクタがどの画像データを使用するか等の情報はそのプレイヤーのゲーム装置1からロビーサーバに送信され、ロビーサーバはその情報をロビーサーバに接続された他のゲーム装置1に送信する。この情報を用いることにより、ゲーム装置1の表示装置6上に、そのゲーム装置1を操作するプレイヤーのキャラクタのみならず、他のプレイヤーのキャラクタも表示される。

【0042】これらのプレイヤーキャラクタは、それぞれのプレイヤーがキーパッド30を介して移動情報を入力することにより「ロビー」内を移動させることができる。一つのゲーム装置に入力された移動情報はサーバを介して他のゲーム装置に送信されるので、一つのゲーム装置によるプレイヤーキャラクタの移動は、ロビーサーバに接続された他のゲーム装置1の表示装置上に表示される当該プレイヤーキャラクタの動きに反映される。

【0043】図5に示されるように、ロビーサーバへのログインが完了すると、上述のブラカードメッセージに関する設定が行われる(ステップS200)。図7に示されるように、ロビー画面が表示されているときにプレイヤーがキーパッド30のセレクトボタン42を押すと(ステップS202)、オプションメニューが表示される(ステップS204)。プレイヤーがオプションメニューから「メッセージ設定」を選択すると(ステップS206)、ブラカードメッセージの候補を示す候補メッセージウィンドウが表示される(ステップS208)。

【0044】図9は、候補メッセージウィンドウ300を示している。ウィンドウ300内には、ブラカードメッセージとして選択可能な候補メッセージが縦に並べて表示される。後述するように、これらの候補メッセージから一つを選択することにより、そのメッセージがブラカードのようにプレイヤーキャラクタの付近に継続的に表示されるようになる。



【0045】ウィンドウ300内には、「(表示しない)」という項目も表示される。プレイヤーが「(表示しない)」を選択すると、プラカードメッセージが表示されなくなる。「(表示しない)」は厳密には候補メッセージではないが、以下において「メッセージを選択」という場合は、「(表示しない)」を含めたウィンドウ300内の項目から一つを選択する行為を意味するものとする。

【0046】ウィンドウ300内には、項目を指示するためのカーソル302も表示される。プレイヤーは、キーパッド30の十字キー31またはジョイスティック37を操作することにより、カーソル302を上下に移動させることができる。

【0047】本実施形態では、候補メッセージウィンドウ300に加えて、ヘルプウィンドウ310および選択メッセージウィンドウ320も表示される。ヘルプウィンドウ310内には、プレイヤーに対する操作方法の説明が表示される。選択メッセージウィンドウ320内には、プラカードメッセージとして現在選択されているメッセージが表示される。プラカードメッセージを表示しないことが選択されている場合は、選択メッセージウィンドウ320内に「(表示しない)」が表示される。これらのウィンドウは、オプションメニュー(図示せず)に重ねて表示してもよい。

【0048】上述のように、ウィンドウ300内に表示される候補メッセージは、RAM12中のメッセージ記憶領域12cに格納されている。これらの候補メッセージは、最初、CD-ROM4、メモ리카ード5、HDD18のような記憶装置や、ネットワークを介して制御装置2に接続される他の記憶装置などに格納されている。候補メッセージは、ロビー画面が表示されるときに記憶装置からRAM12のメッセージ記憶領域12cに読み込まれ、候補メッセージウィンドウ300が表示されるときにメッセージ記憶領域12cから読み出される。

【0049】再び図7を参照する。候補メッセージウィンドウ300等が表示された後、プレイヤーは、候補メッセージを追加、変更または削除することができる(ステップS210)。プレイヤーが候補メッセージの修正を望む場合(ステップS210: YESルート)は、RAM12のメッセージ記憶領域12cに格納された候補メッセージが修正される(S212)。具体的には、プレイヤーが候補メッセージの一つにカーソル302を合わせて□ボタン34を押すと、「追加」「変更」および「削除」の項目を含むメニューウィンドウが表示される。

「追加」または「変更」が選択されると、仮想のキーボードが表示される。(もちろん、現実のキーボードを制御装置2に接続できるようになっていてもよい。)プレイヤーは、キーパッド30を操作して仮想キーボードのキーを順次押すことにより、新たな候補メッセージを入力し、あるいは既存の候補メッセージを修正することが

きる。一方、「削除」が選択されると、カーソル302が指示する候補メッセージが削除される。このような候補メッセージに対する修正は、RAM12のメッセージ記憶領域12cの記憶内容に反映される。候補メッセージの修正は、繰り返し行うことができる。

【0050】プレイヤーが候補メッセージの修正を行わない場合(ステップS210: NOルート)は、プレイヤーによるメッセージの選択が待たれる(ステップS214)。プレイヤーはカーソル302を候補メッセージの一つに合わせて○ボタン32を押すことにより、表示すべきプラカードメッセージを決定することができる。図9に示されるように、選択されたメッセージは、選択メッセージウィンドウ320内に表示される。

【0051】メッセージが選択されない場合(ステップS214: NOルート)は、ステップS210に処理が戻る。一方、メッセージが選択されると(ステップS214: YESルート)、選択されたメッセージのポイントがポイント記憶領域12dに格納される(ステップS216)。このポイントは、選択されたメッセージのデータがRAM12のメッセージ記憶領域12c内において格納されている記憶場所を示す。したがって、このポイントを参照することにより、制御装置2は、選択されたメッセージのデータをメッセージ記憶領域12cから読み取って、そのメッセージを選択メッセージウィンドウ320内に表示することができる。なお、ウィンドウ300内の「(表示しない)」が選択された場合、ポイント記憶領域12dには空ポイントが格納される。

【0052】この後、キーパッド30の×ボタン35の押下げが待たれる(ステップS218)。×ボタン35が押されなければ(ステップS218: NOルート)、ステップS210に処理が戻る。一方、×ボタン35が押されると(ステップS218: YESルート)、候補メッセージウィンドウ300の表示が消去される(ステップS220)。これに伴い、ヘルプウィンドウ310および選択メッセージウィンドウ320の表示も消去される。このように、プレイヤーは、×ボタン35を押すことにより、画面からウィンドウ300、310および320を消去することができる。この後、もう一度×ボタン35が押されると(ステップS222)、オプションメニューの表示も消去される(ステップS224)。

【0053】次いで、選択されたメッセージを識別する情報がロビーサーバに送信される(ステップS226)。この情報は、選択されたメッセージの文字データそのものであってもよいし、そのメッセージに予め割り当てられた識別番号などであってもよい。ステップS226では、RAM12のポイント記憶領域12dが参照され、そこに格納されたポイントが示すメッセージデータの識別情報が送信される。空ポイントがポイント記憶領域12dに格納されている場合は、メッセージを表示しないことを示す識別情報がロビーサーバに送信され

る。以上により、プラカードメッセージの設定処理（ステップS200）が終了する。

【0054】次に、図5に示されるように、ゲーム装置1は、他のプレイヤーのゲーム装置1が送信した選択メッセージ識別情報をロビーサーバから受信する（ステップS300）。この後、ロビー画面が再び表示される。このとき、自分のプレイヤーキャラクタに対してメッセージを選択したときには、そのプレイヤーキャラクタの頭上にその選択メッセージが表示される。また、他のプレイヤーから選択メッセージ識別情報を受信したときは、そのプレイヤーのキャラクタの頭上にその識別情報が示すメッセージが表示される（ステップS400）。

【0055】図10は、ロビー画面内に表示されるプレイヤーキャラクタ202を示している。この図に示されるように、プレイヤーキャラクタ202の付近にキャラクタ名208が表示されると共に、プレイヤーキャラクタ202の頭上に吹き出し210が表示され、その吹き出し210の中にプレイヤーが選択したメッセージが表示される。吹き出し210は、メッセージを表示しないことをプレイヤーが選択しない限りプレイヤーキャラクタとともに継続的に表示され、他のプレイヤーがそれを見ることができるので、あたかもプラカードのような役割を果たす。ただし、吹き出し210は、プレイヤーがチャットを行っている間、消去されるようになっていてもよい。

【0056】自己のプレイヤーキャラクタに対してプラカードメッセージを表示するときは、RAM12のポインタ記憶領域12dが参照され、そこに格納されたポインタが示す記憶場所のメッセージデータが読み取られる。そのメッセージデータを用いて、図10に示されるような吹き出し210が表示される。なお、上述のように、空ポインタが記憶領域12dに格納されている場合は、吹き出し210は表示されない。

【0057】一方、他のプレイヤーのキャラクタに対しては、ステップS300で受信した識別情報に応じたメッセージを含む吹き出し210が表示される。識別情報がメッセージを表示しないことを指定するものである場合、吹き出し210は表示されない。

【0058】このように、本実施形態では、プレイヤーによって選択されたメッセージがプレイヤーキャラクタの付近に継続的に表示されるので、他のプレイヤーがそれを見ることにより会話のきっかけを得ることができ、それによって、プレイヤー間の交流を促進することができる。この「プラカード」メッセージ表示方式は、チャットのようにプレイヤーがリアルタイムで入力している内容を表示するものではないので、プレイヤーが気軽に利用することができる。

【0059】以上、本発明をその実施形態に基づいて具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で様々な変形が可能である。例えば、本発明に係る方法に伴う複数の

ステップは、本発明の趣旨または範囲から逸脱しない範囲でその順序を変えることができる。

【0060】上記実施形態では、プレイヤーがメッセージを設定することでプレイヤーキャラクタの付近にメッセージが表示されたが、メッセージを設定しなくてもデフォルトのメッセージが表示されるようになっていてもよい。

【0061】上記実施形態では、家庭用ゲーム装置との関連で本発明を説明したが、本発明は、パーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータやアーケードゲーム機などに適用することも可能である。

【0062】上記実施形態では表示装置および入力装置と制御装置とが分離しているが、表示装置および入力装置と制御装置とが一体化されたビデオゲーム装置に本発明を適用することも可能である。

【0063】上記実施形態では、ゲームプログラムおよびデータを記録するためのコンピュータ読取り可能な記録媒体としてCD-ROMを用いている。しかしながら、記録媒体はCD-ROMに限定されるものではなく、DVD（Digital Versatile Disc）あるいはROMカードなどコンピュータが読取り可能なその他の磁気的、光学的記録媒体あるいは半導体メモリであってもよい。さらには、ゲーム機やコンピュータの記憶装置にあらかじめプリインストールしておく方式で本発明を実現するためのプログラムやデータを提供してもよい。

【0064】本発明を実現するためのプログラムやデータは、図1に示される通信インタフェース17により、通信回線99を介して接続されたネットワーク100上の他の機器からHDD18にダウンロードして使用してもよい。また、通信回線99上の他の機器のメモリにプログラムやデータを記録しておき、必要に応じて、このプログラムやデータを通信回線99を介してRAM12に順次読み込んで使用することも可能である。

【0065】本発明を実現するためのプログラムやデータの提供形態は、ネットワーク100上の他の機器から、搬送波に重畳されたコンピュータデータ信号として提供されるものであってもよい。例えば、制御装置2は、通信インタフェース17から通信回線99を介して通信ネットワーク100上の他の機器にコンピュータデータ信号の送信を要求し、送信されたコンピュータデータ信号を受信してRAM12に格納することにより、本発明を実現できるようになっていてもよい。

【0066】

【発明の効果】本発明によれば、プレイヤーによって選択されたメッセージがプレイヤーキャラクタの付近に表示され、他のプレイヤーがそれを見ることにより会話のきっかけを得ることができるので、プレイヤー間の交流を促進することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係るビデオゲーム装置の構成を示す

ブロック図である。

【図2】(a)は、キーパッドを示す平面図であり、  
(b)は、キーパッドを示す平面図である。

【図3】ネットワークを利用したゲームシステムの一例を示す図である。

【図4】制御装置のRAM内に設けられる記憶領域を示す図である。

【図5】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

【図6】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

【図7】ゲーム装置を制御する手順を示すフローチャートである。

トである。

【図8】表示画面の一例を示す図である。

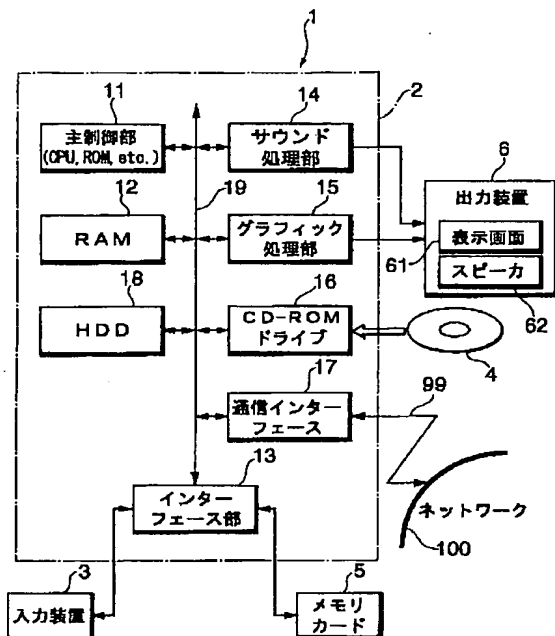
【図9】表示画面の一例を示す図である。

【図10】表示画面の一例を示す図である。

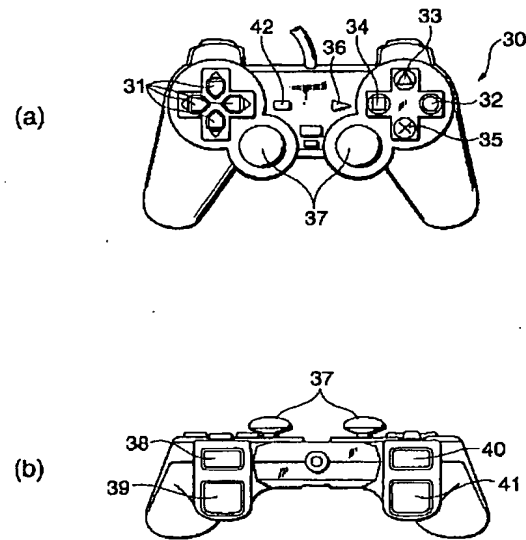
【符号の説明】

1…ビデオゲーム装置、2…制御装置、3…入力装置、  
4…CD-ROM、5…メモリカード、6…出力装置、  
11…主制御部、12…RAM、13…インターフェース部、  
14…サウンド処理部、15…グラフィック処理部、  
16…CD-ROMドライブ、17…通信インターフェース、  
18…ハードディスクドライブ、19…バス、  
99…通信回線、100…通信ネットワーク。

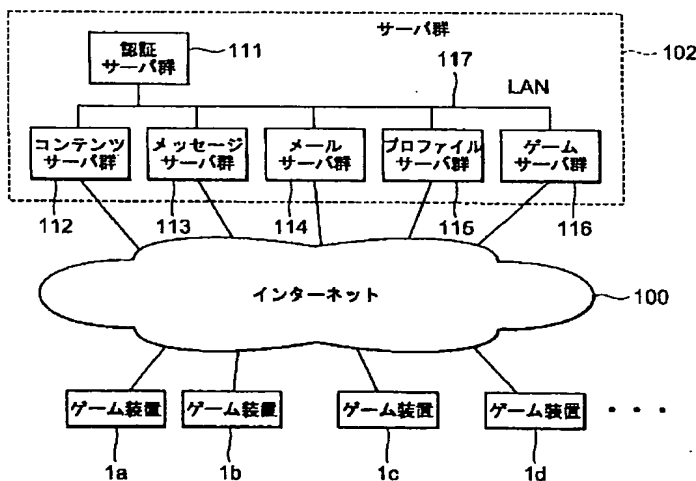
【図1】



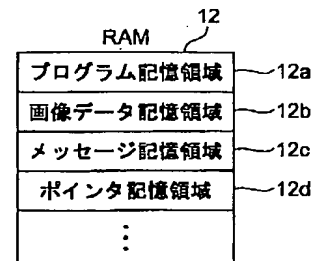
【図2】



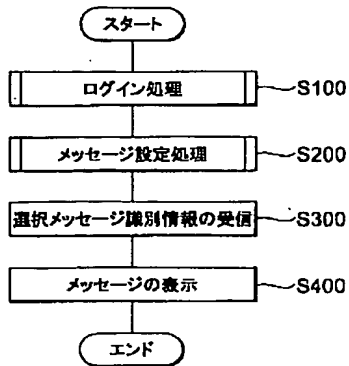
【図3】



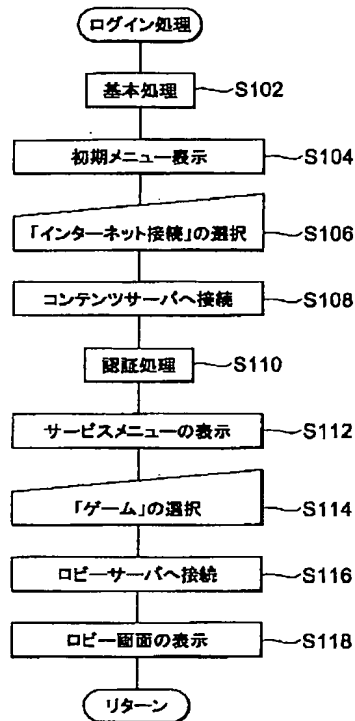
【図4】



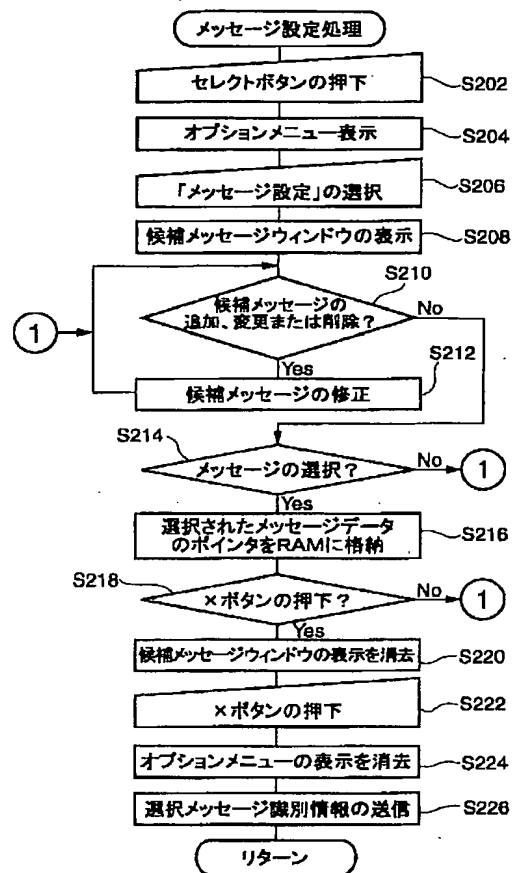
【図5】



【図6】



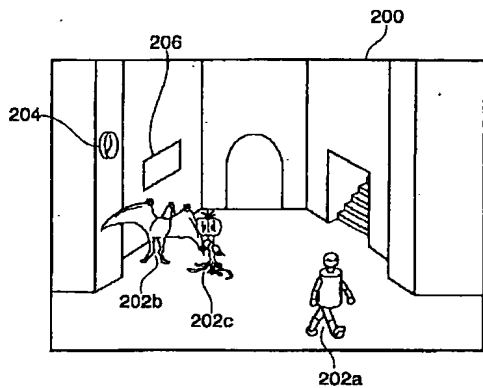
【図7】



【図10】



【図8】



【図9】

